

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 merupakan salah satu perubahan paradigma pembelajaran dari pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik dan melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan adanya Kurikulum 2013 dapat merumuskan secara terpadu mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dimiliki siswa. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menegaskan bahwa seluruh sekolah wajib menerapkan Kurikulum 2013 pada tahun ajaran 2018/2019. Tetapi pada kenyataannya dalam penerapan kurikulum tersebut terdapat kendala akibatnya tujuan dari Kurikulum 2013 belum tercapai secara maksimal. Pembelajaran kurikulum 2013 dibentuk dalam tema-tema atau tematik. Rusman (2016, hlm. 249) menyatakan bahwa “tematik merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada anak didik secara menyeluruh.” Tematik diberikan dengan maksud agar konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan yang utuh dan membuat pembelajaran lebih bermakna.

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan tanggung jawab seluruh pihak yang terkait, khususnya Sekolah Dasar (SD) menjadi pengaruh besar dalam pendidikan dasar. Pembelajaran yang diharapkan dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang dapat menciptakan interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa. Oleh karena itu, guru memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia, dengan cara meningkatkan kompetensi peserta didik yang harus memiliki keterampilan sesuai tuntutan abad 21 (*learning and innovation skill*) di samping menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan bidang yang digeluti (Zubaidah, 2018). Adapun keterampilan 4C yang dimaksud adalah keterampilan *Communication, Collaboration, Critical thinking, Problem Solving, Creativity and Innovation*. Oleh karenanya, dalam melaksanakan pendidikan dan pengajaran harus menyesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan.

Salah satu penyebab sulitnya penerapan kurikulum 2013 karena kebiasaan peserta didik dan pendidik menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

(KTSP) yang pembelajarannya bersifat konvensional. Sedangkan pada Kurikulum 2013 peserta didik diharapkan mampu belajar secara aktif dan kreatif sehingga menghasilkan hasil belajar yang maksimal, namun dalam pelaksanaannya peserta didik belum mendapatkan pembelajaran yang melatih untuk belajar secara aktif, hal ini disebabkan sekolah belum sepenuhnya menerapkan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk aktif akhirnya hasil belajar peserta didik belum optimal.

Guru sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar hendaknya dapat memahami berbagai model pembelajaran yang lebih efektif untuk diimplementasikan di kelasnya. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan di kelas, namun guru harus mampu membentuk pengalaman belajar peserta didik dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggali potensi diri dari pengalaman siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suryadi, dkk (2013) bahwa guru dituntut untuk menemukan cara atau metode yang dapat membantu peranannya tersebut, sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih model pembelajaran yang lebih efektif yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran mempunyai banyak variasi model pembelajaran kreatif yang berpotensi meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran tematik. Salah satunya, model pembelajaran *Discovery Learning*, model ini digunakan untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang akan diperoleh bertahan lama dalam ingatan sehingga tidak mudah dilupakan oleh peserta didik (Kristin, 2016). *Discovery learning* menurut Hosnan (2014) adalah “suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan”.

Melalui belajar penemuan, peserta didik dilatih untuk belajar secara mandiri dan mencoba menyelesaikan sendiri masalah yang dihadapi. *Discovery* sering digunakan pada percobaan sains laboratorium yang masih membutuhkan bantuan guru, yang disebut *guided discovery*. *Discovery* terbimbing merupakan model yang digunakan untuk membangun konsep di bawah pengawasan guru.

Pembelajaran *Discovery* merupakan model pembelajaran kognitif yang mengharuskan guru untuk lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan menurut Bruner, dimana “pendidikan bukan hanya memperbesar pengetahuan siswa, tetapi juga untuk menciptakan berbagai kemungkinan untuk invention (penciptaan) dan *discovery* (penemuan)”. Selain itu metode belajar ini menyarankan agar peserta didik belajar secara aktif untuk membangun konsep dan prinsip. Kegiatan *discovery* melalui kegiatan eksperimen dapat menambah pengetahuan, melatih, serta mengembangkan keterampilan sains siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 6 Nagrikaler Kabupaten Purwakarta, dengan jumlah 27 orang dari 14 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Pada saat proses pembelajaran yang berlangsung di kelas menekankan peserta didik untuk menghafal informasi tanpa harus menemukan, selain itu tidak ada media ataupun alat peraga yang digunakan oleh guru. Dari kegiatan pembelajaran tersebut, membuat peserta didik lebih cepat bosan saat pembelajaran. Dengan menerapkannya model pembelajaran yang lebih efektif dan disesuaikan kebutuhan siswa, salah satunya menggunakan model *discovery learning*. karena *model discovery learning* diartikan sebagai cara belajar dengan memahami konsep, arti, hubungan, untuk sampai pada kesimpulan (Budiningsih, 2005 hlm. 23).

Pada kegiatan pembelajaran di atas ditemukan peserta didik belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Penyebab mengapa peserta didik belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya yaitu pembelajaran berpusat pada guru, peserta didik terlihat pasif dan belum mampu mengajukan gagasan atau pertanyaan yang beragam mengenai materi yang sedang dipelajari. Adapun Indikator kemampuan berpikir kreatif sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hawadi (2001) yaitu berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, berpikir merinci, berpikir menilai atau mengevaluasi. Dari hasil lembar observasi didapat bahwa peserta didik belum mencapai indikator-indikator kemampuan berpikir kreatif tersebut.

Begitu pula hasil penelitian sebelumnya oleh Wahyu (2016) pada peserta

didik kelas IV menyatakan bahwa peserta didik kurang berani bertanya atau mengemukakan pendapatnya saat pembelajaran berlangsung. Hal itu disebabkan karena peserta didik tidak terbiasa untuk berpikir kreatif dan kurang terbiasa untuk mengungkapkan pendapatnya, selain itu sikap pasif yang diperlihatkan peserta didik disebabkan karena pembelajaran hanya berpusat pada guru. Pembelajaran yang berlangsung tidak menghubungkan isi pembelajaran dengan kenyataan sehingga peserta didik kurang paham terhadap materi yang disampaikan.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, bahwa pembelajaran di kelas IV SDN 6 Nagrikaler perlu di perbaiki, Dimana Guru di rasa perlu untuk mengembangkan kemampuannya dalam proses mengajar. kegiatan pembelajaran yang dilakukan harus memfokuskan pada penemuan dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat Judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Sekolah Dasar”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah yang diambil yaitu:

1. Bagaimana aktivitas belajar peserta didik kelas IV dengan menerapkan Model pembelajaran *discovery learning*?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV setelah menerapkan Model pembelajaran *discovery learning*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang didapatkan, maka penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang harus dicapai, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik kelas IV dengan menggunakan Model Pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran Tema 9 Kayanya Negriku.
2. Untuk mengetahui Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV setelah menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran Tema 9 Kayanya Negriku.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

1.4.1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan teoritis sebagai salah satu cara dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan Model *Discovery Learning* pada pembelajaran Tema 9 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia, selain itu hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian yang relevan selanjutnya.

1.4.2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi pijakan bagi guru dalam melakukan upaya untuk meningkatkan hasil pembelajaran dengan model *Discovery Learning*, serta memotivasi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam belajar dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran kurikulum 2013.

b. Manfaat bagi siswa

Memberikan pengalaman kegiatan belajar baru dan menyenangkan dengan model pembelajaran yang bervariasi serta diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar menjadi aktif, kreatif, dan inovatif.

c. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan masukan kebijakan dalam upaya meningkatkan proses belajar mengajar sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan dan pengembangan sekolah dan referensi untuk mengembangkan atau menerapkan di kelas-kelas lain serta diharapkan mampu meningkatkan kompetensi guru di sekolah dalam mendesain pembelajaran kompetensi dasar kurikulum 2013 agar lebih inovatif.

d. Manfaat bagi peneliti

Dapat memperluas wawasan tentang cara penerapan kurikulum 2013 yang diharapkan mampu memberi pengetahuan dan pengalaman baru bagi peneliti. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut untuk kepentingan pendidikan.

e. Manfaat bagi pembaca

Menjadi informasi bagi para peneliti bidang pendidikan untuk meneliti

aspek atau variabel lain yang diduga memiliki kontribusi terhadap konsep-konsep dan teori-teori tentang pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini merujuk pada Pedoman Karya Tulis Ilmiah UPI Tahun 2019. Adapun struktur skripsi memuat antara lain:

Bab I: Pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II: Kajian pustaka yang memuat penjelasan mengenai model pembelajaran *discovery learning*, kemampuan berpikir kreatif, pembelajaran IPA, keterkaitan model pembelajaran *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif, dan penelitian yang relevan.

Bab III: Metode penelitian yang terdiri dari jenis dan desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV: Hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi deskripsi penelitian, paparan data pelaksanaan tindakan, hasil penelitian, temuan penelitian, dan pembahasan penelitian.

Bab V: Kesimpulan dan saran meliputi simpulan, implikasi, dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan.

Pada bagian akhir daftar pustaka yang memuat referensi yang dijadikan sumber dalam menyusun skripsi. Serta Lampiran-lampiran dokumen penting dalam penelitian.